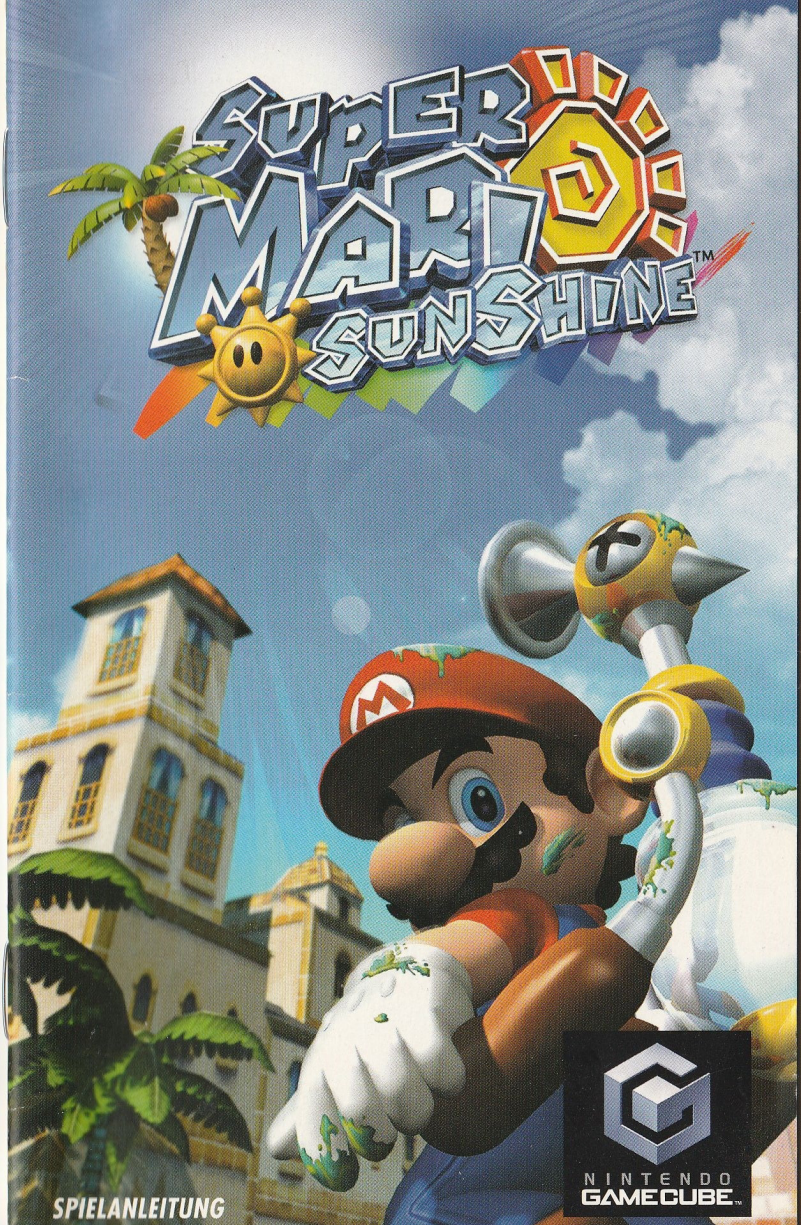
IM-DOL-GMSP-NOE

SUPER MARIO SUNSHINE™



NINTENDO GAMECUBE™

SPIELANLEITUNG

Art. Nr. 1620740 M (10.03) [0703/NOE-D/GCN]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Wir freuen uns, dass du dich für die SUPER MARIO SUNSHINE™ Game Disc für dein NINTENDO GAMECUBE™-System entschieden hast.

WARNUNG: Bitte lies vor Inbetriebnahme des Geräts, der Game Disc und des Zubehörs unbedingt die Warnhinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitsvorschriften.

Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

1 Player

DIESER SPIELTITEL UNTERSTÜTZT DAS SPIELEN FÜR EINEN SPIELER UNTER VERWENDUNG EINES CONTROLLERS.

Memory Card Uses 07 Blocks

DIESER SPIELTITEL ERFORDERT EINE MEMORY CARD (SPEICHERKARTE), UM SPIELSTÄNDE, -EINSTELLUNGEN ODER -STATISTIKEN ABZUSPEICHERN.

WIEDERHERSTELLUNG DER NEUTRALEN POSITION DES CONTROLLERS

Sollten die L- oder R-Tasten gedrückt sein oder sich der Control Stick oder C-Stick nicht in der neutralen Position befinden, wenn du die Stromversorgung einschaltest, kann dies zu Fehlfunktionen während des Spielens führen.

Um die ursprüngliche, neutrale Position wiederherzustellen, musst du zunächst sämtliche Knöpfe, Tasten und Sticks loslassen. Vergewissere dich, dass sich der Control Stick und der C-Stick in der neutralen Mittelposition befinden. Halte danach gleichzeitig den X-Knopf und den Y-Knopf in Verbindung mit START/PAUSE für mindestens drei Sekunden gedrückt.

Nintendo

DOLBY SURROUND PRO LOGIC II

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. DOLBY, PRO LOGIC, AND THE DOUBLE-D SYMBOL ARE TRADEMARKS OF DOLBY LABORATORIES. MANUFACTURED UNDER LICENSE FROM DOLBY LABORATORIES.
UM SPIELE, DIE MIT EINEM DOLBY SURROUND PRO LOGIC II-LOGO GEKENNZEICHNET SIND, IN MEHRKANAL-SURROUND WIEDERZUGEBEN, IST EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC II- ODER EIN DOLBY SURROUND PRO LOGIC DEKODER ERFORDERLICH. DIESE DEKODER SIND SEPARAT ERHÄLTLICH.
© 2002 NINTENDO.

INHALT

BENVENUTO A ISLA DELFINO ! 4

MARIOS URLAUB FÄLLT INS WASSER 6

STEUERUNG 8

ES KANN LOSGEHEN 10

DER SPIELBILDSCHIRM 12

MARIOS MOVES 14

GEGENSTÄNDE AUF ISLA DELFINO 27

DAS SPIEL 28

RATSCHLÄGE FÜR BESORGTE URLAUBER 30

Herausgegeben vom Fremdenverkehrsamt von Isla Delfino

Benvenuto a Isla Delfino!

Der **DRECKWEG 08/17** und ich, wir sind bereit!

Du fragst, was Isla Delfino ist?

Das ist das sonnendurchflutete Inselparadies, das jeder besuchen sollte!

Was kann Mario auf der Insel unternehmen?

Ich heiße DRECKWEG 08/17.

Das neueste Abenteuer von Mario ist gespickt mit anspruchsvoller Action! Mario rennt, schwimmt, rutscht und dringt mit seinem Wandsprung in ungeahnte Höhen vor! Der DRECKWEG 08/17 auf seinem Rücken unterstützt ihn bei der Gegnerhatz, beim Lösen kniffliger Rätsel und katapultiert ihn gen Himmel! Oh, Yoshi ist auch mit von der Partie, also schnapp dir die Reitstiefel!

Näheres zu Marios Moves S. 14

Näheres zum DRECKWEG 08/17 S. 20

Marios Auftrag

Insignie der Sonne

Es liegt in der Hand unseres Helden, Isla Delfino zu säubern, Rätsel zu lösen und Gegner zu besiegen, um die verschwundenen Insignien der Sonne wiederzubeschaffen. Zusätzlich muss er das Geheimnis um die Schmierereien lüften!

Näheres zum Spiel S. 28

~Marios Urlaub fällt ins Wasser~

Schließe die Augen und denke an... herrlichen Sonnenschein, der vom sanften Rauschen des Meeres untermalt wird. Am Firmament ziehen Möwen ihre Kreise. Das ist Isla Delfino.

Weit weg vom hektischen Treiben und der Geschäftigkeit im Pilz-Königreich, erstrahlt dieses Urlaubsparadies wie ein Juwel in der Südsee.

Mario, Peach und ihr Gefolge an Toads sind angereist, um auszuspannen und abzuschalten. Das hatten sie zumindest vor... aber bei ihrer Ankunft müssen sie feststellen, dass so einiges nicht stimmt!

Die malerische Landschaft der Insel ist über und über mit einem farbähnlichen Schleim bedeckt und hier und dort ist das Zeichen des Täters hingeschmiert!

Zeugenaussagen zufolge hat der Beschuldigte eine Knollennase, einen Schnauzer und trägt eine Mütze...

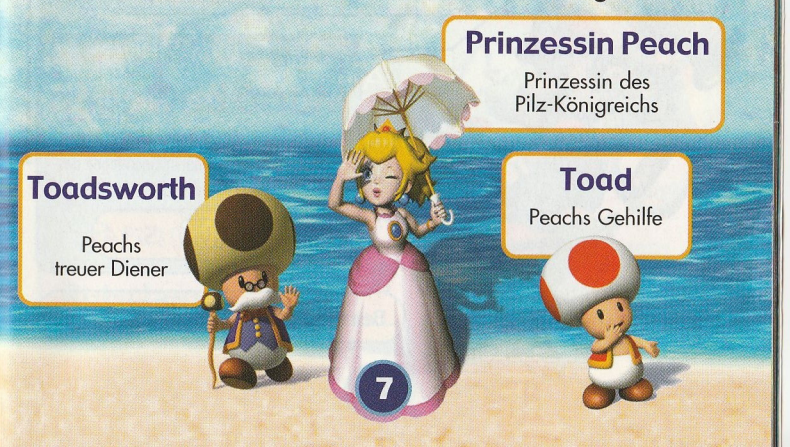
Wie?!? Aber... das ist ja Mario!

? Eine geheimnisvolle Gestalt, die trotz der merkwürdigen Farbe genau wie Mario aussieht!

"Das Geschmiere von Mario hat die Insel verschmutzt und veranlasste die Kraftquellen der Insel, die Insignien der Sonne, zu verschwinden." Das behaupten die Inselbewohner! Der fälschlicherweise angeklagte Mario hat versprochen die gesamte Insel zu säubern. Aber wie soll er das anstellen?

Keine Bange! Der DRECKWEG 08/17, die neueste Erfindung der Gidd GmbH, ist die Lösung! Damit kann Mario die Insel säubern, Unholde vertreiben und mit den verschiedenen Düsen-Aufsätzen ist er von großer Hilfe, wenn Mario in der Tinte steckt.

Gelingt es Mario die Insel zu säubern, den Schlimmling dingfest zu machen und so seinen Namen reinzuwaschen? Das nächste Mario-Abenteuer kann beginnen!



Die Steuerung

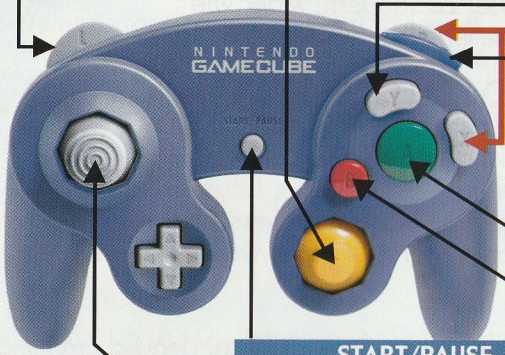
Kamera-Steuerung

S. 15

L-Taste
Zentriert die Kamera hinter Mario

C Stick
Bewegen der Kamera
Drehen
Einzoomen
Auszoomen

Y-Knopf
Arretiere die Kamera direkt über Marios Schulter. Durch erneutes Drücken Y wird die Arretierung gelöst.



Z-Knopf
Karte
S. 29

START/PAUSE
Spiel pausieren
S. 13

Control Stick
Mario bewegen
Geschwindigkeit der Bewegung durch Einschlagen des Control Sticks ändern
S. 14

Beim Reiten auf Yoshi S. 25

R-Taste
DRECKWEG 08/17 benutzen

Standard-Düse **Spritzen**

Stehen bleiben und spritzen
Drücke R ganz durch und bewege , um den Wasserstrahl zu lenken.

Spritzen beim Laufen
Drücke R nicht ganz durch und bewege dich durch Drücken des .

X-Knopf
Düsen wechseln

Schwebe-Düse **Schweben**
Drücke R ganz durch und bewege , um Mario zu lenken.

Es gibt auch noch andere Düsen! S. 22

Ist der Wassertank leer, fülle ihn durch Drücken von R im Wasser auf.

A Knopf
S. 16
Springen, schneller schwimmen
Stampfattacke A + L

B Knopf
S. 18
Sprechen, aufheben, tauchen
Rutschen + B

Es kann losgehen!

Lege die NINTENDO GAMECUBE Disc in den NINTENDO GAMECUBE und stecke auch eine Memory Card (Speicherkarte) (separat erhältlich) ein. Schließe den Disc-Deckel und betätige den POWER-Schalter. Drücke im **Titelbildschirm** von SUPER MARIO SUNSHINE START/PAUSE, um in den **Spielstand-Auswahlbildschirm** zu gelangen.

Spielstart

Stecke eine Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A und folge den Anweisungen, die auf dem Bildschirm eingeblendet werden, um einen Spielstand für dieses Spiel zu erstellen. Drücke A, um deine Wahl zu bestätigen.

Spielstand-Auswahlbildschirm

Bewegen

A Springen

- **Vor dem ersten Spiel**
  Bewege, um einen Speicherplatz auszuwählen und drücke A zur Bestätigung.

  Wähle START aus dem Menü aus und drücke A zur Bestätigung.

- **Ein gespeichertes Spiel fortsetzen**
  Speicherst du ein Spiel, kannst du es später fortsetzen. Wähle den Block aus, der den Spielstand enthält, wenn du das Spiel fortsetzen möchtest.

Speichern S. 13

- Um einen Spielstand zu sichern, werden mindestens sieben freie Blöcke auf der Memory Card (Speicherkarte) in Steckplatz A benötigt.
- Wurde das Spiel gespeichert, kannst du das Spiel jederzeit vom Speicherpunkt aus fortsetzen. Vergewissere dich, dass die Memory Card (Speicherkarte), die den Spielstand von Super Mario Sunshine enthält, ordnungsgemäß in Steckplatz A eingesteckt wurde.

- Bitte schlage in der NINTENDO GAMECUBE-Anleitung nach, um Anweisungen zum Formatieren und Löschen von Memory Cards (Speicherkarten) zu erhalten.

Das Kopieren von Spielständen

Im **Spielstand-Auswahlbildschirm** kannst du Spielstände kopieren bzw. löschen. Wähle den Block mit dem gewünschten Spielstand und anschließend KOPIEREN oder LÖSCHEN an. Bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs.

- Gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden. Gib Acht, wenn du Daten löschst.

INSIGNIEN

Aktiviere einen Block mit einem Spielstand. Wähle anschließend INSIGNIEN aus und bestätige durch Drücken des A-Knopfs. Nun kannst du dir die Anzahl der bis dato gesammelten INSIGNIEN ansehen (☞ Seite 27).

OPTIONEN

Im **Spielstand-Auswahlbildschirm** kannst du unter OPTIONEN folgende Einstellungen vornehmen. Bewege, um eine Einstellung anzuwählen und drücke A, um sie zu ändern.

RUMBLE

Schalte die Rumble-Funktion des Controllers EIN bzw. AUS.

SOUND

Ändere die Sound-Einstellung. Wähle zwischen STEREO, MONO oder SURROUND.

UNTERTITEL

Schalte die Untertitel EIN bzw. AUS.

SPRACHE

Lege die gewünschte Sprache fest.

Die im Spiel eingestellte und auf der Memory Card (Speicherkarte) abgespeicherte Sprache wird gegenüber der Spracheinstellung des NINTENDO GAMECUBE vorrangig behandelt. (Für weitere diesbezügliche Informationen siehe bitte in der Bedienungsanleitung der Konsole nach.)

Der Spielbildschirm

Anzahl der gesammelten Insignien

Anzahl der gesammelten Blauen Münzen

Anzahl der gesammelten Münzen

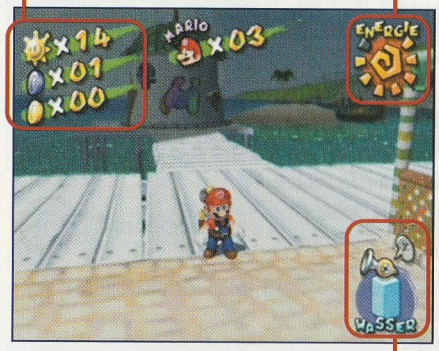
Sammle Insignien, um Zugang zu neuen Welten zu bekommen.

Sammle Münzen, um deine Energie aufzufüllen. Blaue Münzen sind sehr selten.

S. 27

Marios Energie

Nimmt Mario Schaden, reduziert sich die Energieanzeige. Erreicht sie Null, verliert Mario einen Versuch. Hast du keinen Versuch mehr, ist das Spiel vorüber.



Beachte:

Sammle Münzen oder andere Gegenstände...

...um die Energieanzeige aufzufüllen.

DRECKWEG 08/17 Wassertank

Sieh genau hin, um festzustellen, welche Düse (Seite 20) gerade eingesetzt wird und wie viel Wasser du noch zur Verfügung hast.

Wechsle die Düsen X

Fülle den Tank auf Drücke R im Wasser

Hinweis-Fenster

Hin und wieder gibt dir der DRECKWEG 08/17 nützliche Hinweise. Nimm sie dir zu Herzen!

Pausenmenü und Sichern

Drücke START/PAUSE im Spiel, um ins Pausenmenü zu gelangen.

FORTFAHREN

Mit dem Spiel fortfahren.

SICHERN

Das Spiel sichern.
Das Spiel kann immer gesichert werden, wenn es möglich ist, es zu pausieren.

KURS VERLASSEN

Den Kurs verlassen und zu PIAZZA DELFINO zurückkehren.

Marios Versuche

Name des aktuellen Kapitels bzw. Level

Beachte:

Entferne nicht die Memory Card (Speicherkarte) und betätige weder den POWER-Schalter noch den RESET-Knopf während des Speichervorgangs. Bei Missachtung könnte möglicherweise ein Spielstand gelöscht und die Memory Card (Speicherkarte) bzw. der NINTENDO GAMECUBE könnten beschädigt werden.

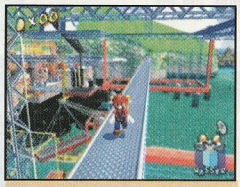
Marios Moves

Ein Schritt zur rechten Zeit

Laufen, rennen

Bewege in eine beliebige Richtung.

Schlage den Control Stick nur leicht ein, um zu laufen, aber stark, um zu rennen.



Gibt es nicht viel Platz, solltest du dich vorsichtig bewegen!

Seitlich ausweichen

L +

Im Wasser

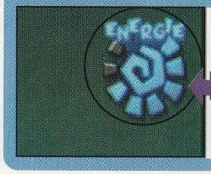
Schwimmen

Bewege in eine beliebige Richtung, um zu schwimmen.

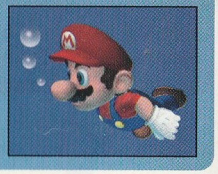
Drücke wiederholt A, um schneller zu schwimmen.

Tauchen B

(Drücke wiederholt A, um wieder aufzutauchen.)



Stelle sicher, dass du auftauchst und Luft holst, Energieanzeige ehe sie dir komplett ausgeht, andernfalls...

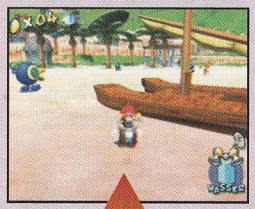


Beachte: Steuerung der Kamera

Das Ändern des Kamerawinkels kann dazu führen, dass das Spiel schneller und weicher läuft. Also, zier dich nicht und experimentiere mit den Kamerawinkeln. Du wirst feststellen, dass Super Mario Sunshine in ganz neuem Licht erstrahlt!

Bewege , um dich umzusehen.

Drücke Y, um stehenzubleiben und bewege , um dich umzusehen. Sieh in alle Richtungen, um das Unerwartete aufzuspüren. Drücke Y erneut, um weiterlaufen zu können.



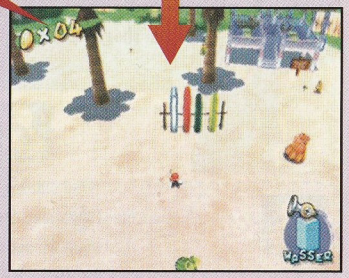
Mario-Kamera Y

L Zentriere die Kamera hinter Mario

Bewege die Kamera um Mario

Einzoomen Auszoomen

Wird die Sicht durch ein Objekt verdeckt, sieht dies im Spiel wie hier abgebildet aus.



Der A-Knopf

Springen A

Beachte: Manche Gegner können besiegt werden, wenn du auf sie springst.

Dreisprung

Während Mario rennt, musst du beim Landen nach einem Zweifach-Sprung erneut den A-Knopf drücken. Diesen enormen Sprung kann Mario nur im Rennen ausführen.

Drehsprung + A

Bewege im Kreis und drücke anschließend A.

Stampfattacke A + L

Drücke L während eines Sprunges, um Gegner bzw. Kisten von oben zu plätten.

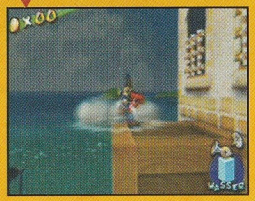
Beachte: Führe eine Stampfattacke kurz vor der Landung aus, wenn du aus großer Höhe hinunter fällst.

Seitwärtssalto + + A

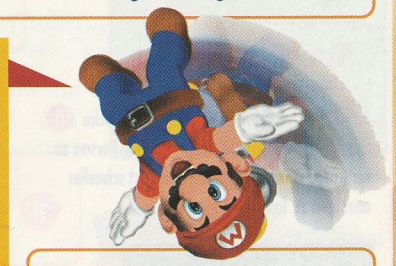
Dieser Salto ist praktisch, wenn du an Stellen springen möchtest, die du durch einen normalen Sprung nicht erreichst, oder um über einen großen Gegner zu springen.

In einer Situation wie hier abgebildet musst du den Blick von der Wand weg richten und nach links bewegen.

Kurz darauf musst du nach rechts bewegen und A drücken.



Geschafft!

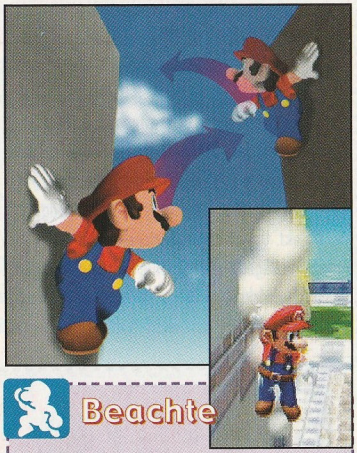


Wandsprung

Stell dich vor eine Wand und springe

A → A → A...

Springe gegen eine Wand. Sobald Mario die Wand berührt, musst du erneut springen. Vollführe so einige Sprünge hintereinander, wenn du zwischen zwei Wänden stehst, um hoch hinaus zu gelangen.



Beachte

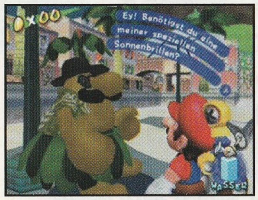
Gib nie auf!
Drücke A, auch wenn du von der Wand abrutschst!

Marios Moves

B Der B-Knopf

Sprechen B

Bewege dich auf eine Person zu und drücke B, sobald B erscheint, um mit dieser Person zu sprechen. Drücke A, um den Text schneller anzeigen zu lassen.



Tragen Drücke B, um Gegenstände aufzuheben.

Werfen Ziele mit und wirf durch Drücken von B.

Stelle dich neben einen Gegenstand, z. B. Obst oder ein Fass, und drücke B, um ihn aufzuheben. Das Tragen von Gegenständen ist einfach. Bewege in eine Richtung und Mario trägt das Objekt. Um einen Gegenstand zu werfen, musst du lediglich in eine Richtung bewegen und B drücken.

Beachte: Die Aktion hängt ganz von der Situation ab.

Ziehen Objekt durch Drücken von B greifen und bewegen, um zu ziehen.

Drücke B, um Türen zu öffnen.

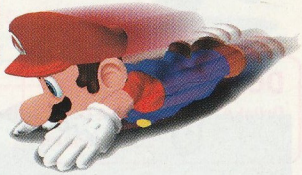
Hechtsprung

A + B

Drücke während des Sprunges B, um den Gegnern entgegen zu hechten.

Rutschen + B

Drücke während des Sprunges B, um auf dem Bauch zu rutschen. Auf rutschigem Untergrund kannst du durch Bewegen von die Richtung beeinflussen.



Beachte:

Benetze den Boden

Das ist eine Technik, die es Mario ermöglicht auch auf Ebenen zu rutschen..

Drücke R nicht ganz durch und bewege so, dass du vor Marios Füßen Wasser verspritzt.

DRECKWEG 08/17 S. 20

Drücke sofort B, um zu hechten und auf dem schlüpfrigen Untergrund zu rutschen! Du kannst die Rutschrichtung durch Drücken von beeinflussen.

Vorwärtssalto → B → A

Drücke während des Rutschens A, um einen Vorwärtssalto auszuführen. Das ist praktisch, wenn du schnell von der Stelle kommen möchtest.

Mario's Moves

DRECKWEG 08/17

Die Allzweck-Düsen des DRECKWEG 08/17

Zu Beginn ist der DRECKWEG 08/17 mit zwei Standard-Düsen ausgerüstet. Der SPRITZ-DÜSE und der SCHWEBE-DÜSE (☞ Seite 22). Du kannst deinen DRECKWEG 08/17 ganz unterschiedlich einsetzen, abhängig von der Düse.

Düsen wechseln

Drücke X, um die Düse zu wechseln.

Spritz-Düse

Diese Düse steht von Beginn an zur Verfügung.

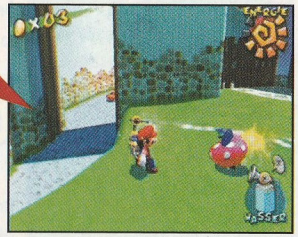
Mit der SPRITZ-DÜSE bekämpfst du Gegner und entfernst das Geschmiere von Wänden und Boden. Was passiert, wenn du andere Gegenstände oder Personen benetzt? Probier's aus!

Spritzen

Drücke und halte R, um Wasser zu verspritzen.

- Der Wasserstrahl hält für einige Sekunden an.

Bewege ◎, um zu zielen.



Während des Laufens spritzen

Drücke R nicht ganz durch und bewege ◎, um zu laufen.

Das ist vor allem bei großflächigem Geschmiere sehr praktisch.

Schwieriges Spritzen

Spritzen bei aktivierter Mario-Kamera

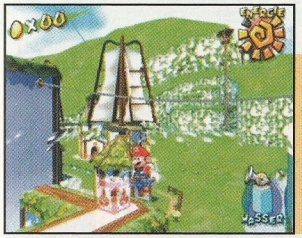
Drücke Y + R

Aktiviere die Mario-Kamera, um selbst schwer zugängliche Stellen zu reinigen.

Spritz-Dreher

◎ + R

Wässere deine Umgebung!



Während des Springens spritzen!

Drücke R während des Sprungs, um zu spritzen oder drücke A während des Spritzens. Spritze während des Drehsprungs und staune über die Wirkung.

Rückwärtssalto

R + A

Drücke A während des Spritzens, um einen Rückwärtssalto auszuführen.

Beachte:

Bewege die Düse auf bzw. ab.

L + ◎

Spritzen beim Seitwärtsgehen

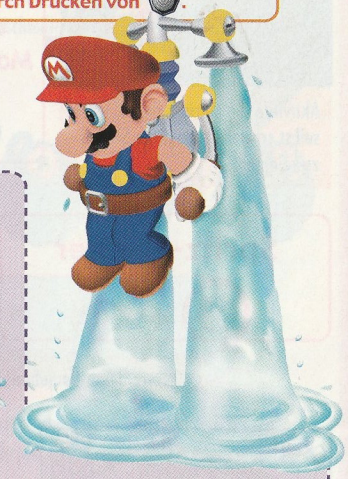
Drücke L + ◎ während du R rückt hältst.

Schwebe-Düse

Diese Düse steht von Beginn an zur Verfügung.

Schweben Drücke und halte R gedrückt und bewege dich durch Drücken von .

Drücke und halte R, um für einige Sekunden in der Luft zu schweben. Setze die Düse während des Sprungs ein, um noch höher zu schweben.

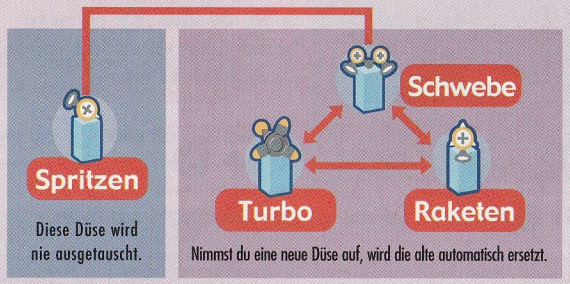


Beachte:

Zwei Düsen gleichzeitig...

Am Einstiegspunkt eines jeden Level stehen Düsen-Kisten, in denen jeweils eine andere Düse versteckt ist. Es kann immer nur eine Kiste geöffnet werden. Halte nach der Kiste Ausschau, die nicht durchsichtig ist.

Die Düse, die du aus der Kiste erhältst, ersetzt die Schwebe-Düse. Die Spritz-Düse steht dir immer zur Verfügung.



- Möchtest du die Schwebe-Düse wiederhaben, musst du nach der Schwebe-Düse-Kiste Ausschau halten.
- Kehrst du zu PIAZZA DELFINO zurück, werden die Düsen deines DRECKWEG 08/17 automatisch ausgetauscht. Du erhältst die Schwebe- sowie die Spritz-Düse.

Raketen-Düse

Heb ab! Drücke und halte R

Die Raketen-Düse ist sofort nach Erhalt einsetzbar. Drücke und halte R, um sie aufzuladen und anschließend in den Himmel geschossen zu werden.

Turbo-Düse

Tempo! Drücke und halte R

Die Turbo-Düse ist sofort nach Erhalt einsetzbar. Drücke und halte R, um sie aufzuladen und anschließend davon zu düsen. Sie funktioniert auch im Wasser. Drücke während des Turbo-Einsatzes A, um zu springen und so abgelegene Stellen zu erreichen.

Beachte:

Tanken nicht vergessen! Drücke R im Wasser, um den Tank aufzufüllen.

Der DRECKWEG 08/17 funktioniert nur, wenn sich Wasser im Tank befindet. Halte daher den Wasserpegel im Tank stets im Auge. Fülle den Tank rechtzeitig auf!

Seile und Metallgitter

Spezial-Moves

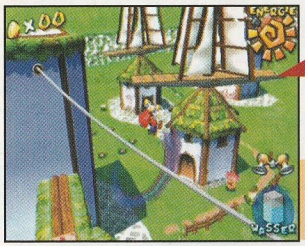
Springen und hängen Drücke A unter einem Seil oder an einer Kante.

Klettern oder A

Fallen lassen B

Gehe auf den Seilen vorsichtig!

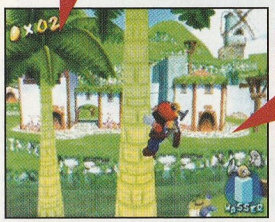
Hängen Drücke B



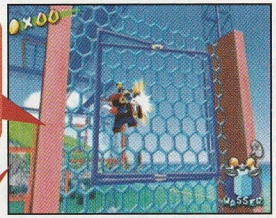
Super-Drehsprung Drücke R während du an einem Seil hängst, um dich zu drehen. Drücke A, um loszulassen.

Drehe dich, um Schwung zu holen und drücke A, um loszulassen.

Greifen Drücke A, um dich an Bäumen oder Metallgittern festzuhalten.



Klettern

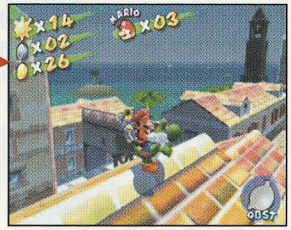


Drehgitter Drücke B an einem drehbaren Gitter.

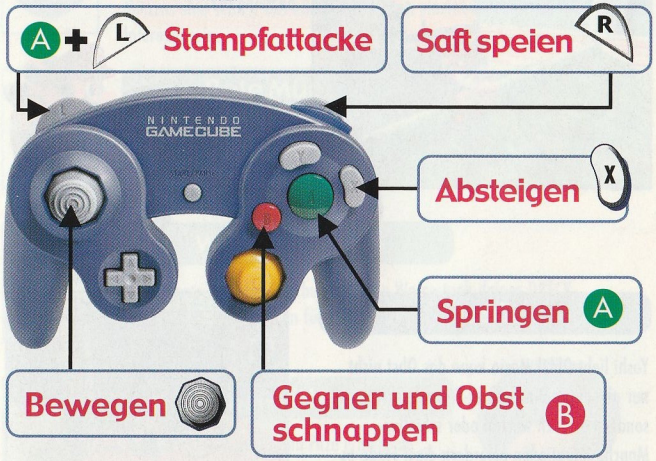
Yoshi!

Yoshis sind in Yoshi-Eiern. Versorge die Eier mit Obst und der Yoshi schlüpft.

Schnapp dir einen Sattel! Drücke A nahe eines Yoshi, um auf ihm zu reiten.



Die Steuerung beim Reiten auf Yoshi



Yoshi speit Saft nach Obstgenuss. S. 26

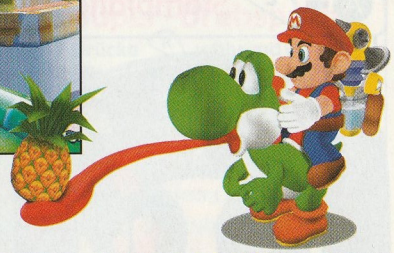
Beachte: Die Yoshis auf Isla Delfino sind Wasserscheu!

Schnapp dir Obst und speie Saft

Der Safttank in der unteren rechten Ecke füllt sich, wenn Yoshi sich Obst schnappt. Drücke R, um Saft zu speien. Bewege ◎, um zu zielen. Die Wirkung des Safts hängt vom Obst ab, das Yoshi verdaut. Schnapp dir alle Obstsorten und finde heraus, welche Wirkung sie haben. Hat Yoshi Hunger, geht er nach Hause.

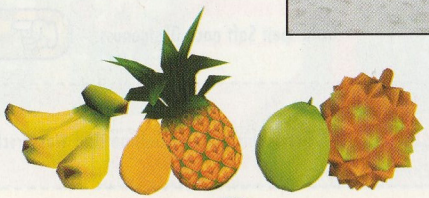
Safttank

Kann man mit Saft nicht nur Gegner bezwingen?



Obst

Yoshi liebt Obst! Mario kann das Obst nicht nur an seinen Dinosaurier-Freund verfüttern, sondern es auch werfen oder schießen. Manche Situationen erfordern dies! Finde es heraus!



Gegenstände auf Isla Delfino

Insignien der Sonne

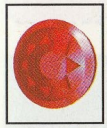
Sie stellen eine Verkörperung der Sonne dar und sind der Ursprung der Kraft auf Isla Delfino. Durch das Sammeln von Insignien öffnen sich für Mario neue Level.

Münzen

Münzen sind auf der gesamten Insel verteilt. Sammle sie, um Marios Energie wiederherzustellen. Was passiert wohl, wenn es Mario gelingt 100 von ihnen zu sammeln?

Blaue Münzen

Für jede Blaue Münze erhält Mario zwei Energiepunkte. Blaue Münzen sind selten. Das könnte für manch einen Ladenbesitzer von Interesse sein.

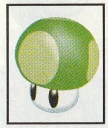


Rote Münzen

In jedem Level gibt es acht rote Münzen. Für jede von ihnen erhält Mario zwei Energiepunkte. Sammle alle acht Münzen ohne einen Versuch zu verlieren, um eine Insignie zu erhalten.

Wasserflasche

Das Sammeln dieser Flaschen füllt den Wassertank deines DRECKWEG auf. Kleine Flaschen füllen den Tank zur Hälfte auf und große komplett.



Extraleben

Für jeden dieser magischen Pilze erhältst du einen zusätzlichen Versuch. Findest du einen, werden auch der Wassertank und die Energieanzeige aufgefüllt.

Das Spiel

Von der Pista Delfino zu Piazza Delfino

Mache mit dem DRECKWEG 08/17 auf der Pista Delfino Bekanntschaft und säubere das Flugfeld, um die erste Insignie der Sonne zu erhalten. Begib dich anschließend nach PIAZZA DELFINO. Nimm dir jeden Hinweis in dieser Anleitung und die Tipps von deinem DRECKWEG 08/17 zu Herzen, um den Inselbewohnern zu helfen.

PIAZZA DELFINO

Beachte: PIAZZA DELFINO ist der Ausgangspunkt für jedes gespeicherte Spiel.

Sammle Insignien, um die Zugänge zu neuen Leveln freizuschalten.

Löse die Aufgaben eines Kapitels, um eine neue Herausforderung gestellt zu bekommen.

In jedem Level gibt es sogenannte Kapitel. Schließe eines ab, um ein neues zu öffnen.

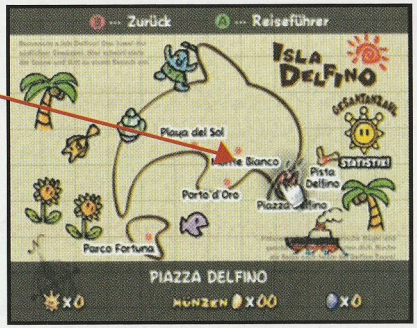
Die Karte

Drücke Z, um die Karte einzublenden.

Drücke Z, um die Karte einzublenden.

Drücke ◎, um den Handschuh zu bewegen. Zeigt der Handschuh auf einen Ort, wird die Anzahl der gesammelten Insignien und Münzen am unteren Bildschirmrand angezeigt. Drücke A, um eine kurze Beschreibung dieses Ortes einzublenden. Bewegst du den Handschuh auf das Insignien-Symbol und drückst A, werden eine Statistik über die Gesamtanzahl der Insignien und andere nützliche Informationen eingeblendet.

Cursor Durch Drücken von ◎ bewegen.



Drücke Z, oder B, um zum Spielbildschirm zurückzukehren.

Spiel!

Ratschläge für besorgte Urlauber

F Wie erhalte ich Zugang zu neuen Leveln?

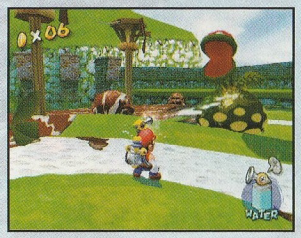
A Isla Delfino wird von einer Reihe Problemen heimgesucht. Untersuche diese und löse sie, um weitere Levelzugänge freizuschalten. Sprich mit den Inselbewohnern, da sie dir nützliche Hinweise geben. Hältst du dich in PIAZZA DELFINO auf, achte auf die Kurznachrichten, die von Radio Delfino ausgestrahlt werden. Hier werden die jüngsten Ereignisse angezeigt.

Beachte:

Man sagt, dass die bunten M-Schmiereien sehr wichtig zur Lösung der Probleme sind! Hast du sie gesehen?

F Wie kann ich die Gegner besiegen?

A Grundsätzlich gilt, dass die Gegner mit einem Sprung auf ihren Kopf besiegt werden können. Mario kann auch einige Gegner durch seinen Wasserstrahl besiegen bzw. kampfunfähig machen. Die Gegner mit Gegenständen zu bewerfen, kann auch helfen. Endgegner und andere spezielle Kontrahenten können nur durch bestimmte Methoden unschädlich gemacht werden. Kombiniere deine Fähigkeiten, um die jeweilige Schwäche der Unholde herauszufinden.



F Ich kann keine Insignien der Sonne finden!

A Nachstehend einige Wege, um an Insignien zu gelangen:

- Finde einen Weg zu den verborgenen Insignien!
- Besitzt ein Gegner eine Insignie, musst du ihn besiegen!
- Erfülle gewisse Bedingungen, um von manchen Personen Insignien zu erhalten!
- Sammle acht rote Münzen mit nur einem Versuch!
- Sammle Objekte, die an geheimen Orten versteckt sind!

Jeder Level der Insel, ausgenommen PIAZZA DELFINO, hat verschiedene Kapitel. Schließe jedes Kapitel erfolgreich ab, um eine Insignie zu erhalten. Manche Kapitel sind schwieriger, als andere. Ehe du an einem Kapitel verzweifelst, solltest du lieber andere Kapitel abschließen und die schweren später lösen.

Beachte:

Die Kapitel tragen Titel, die bei Eintritt in den Level und im **Pausenmenü** angezeigt werden. In diesen Titeln sind oft Hinweise versteckt, wo bzw. wie die einzelnen Insignien zu bekommen sind.

F Mario ist besudelt, wie kann ich ihn reinigen?

A Der DRECKWEG 08/17 entfernt den Schmutz, nicht wahr? Die Kraft des Wassers hilft auch Mario wieder sauber zu werden. Spring ins Wasser, um dich zu säubern. Drehst du dich ganz schnell, ähnlich wie in einer Waschmaschine, hat das den gleichen Effekt.

Die Sonne auf der Insel blendet mich!

Mit jeder eingesammelten Insignie, kehrt die Sonne allmählich nach ISLA DELFINO zurück. Der Sonnenbrillen-Verkäufer auf Isla Delfino hat etwas für dich parat, um deine empfindlichen Augen zu schützen. Dort erhältst du eine Sonnenbrille, um deine Augen zu entspannen. Möchtest du die Brille abnehmen, sprich erneut mit dem Verkäufer und er nimmt sie zurück.

Was bedeuten diese runden Deckel, auf die ich hin und wieder stoße?

Das sind Gullydeckel. Führe eine Stampfattacke auf ihnen aus, um in das Kanalsystem zu gelangen. Die unterirdischen Tunnels führen zu einigen geheimen Orten und stellen wertvolle Abkürzungen dar.

Begibst du dich in die Kanalisation, sieht dies wie hier dargestellt aus. Positioniere dich direkt unter einem Gullydeckel und drücke A, um die Kanalisation wieder zu verlassen.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alters-einstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhalts-beschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Die Kennzeichnung erfolgt unter Verwendung der nachstehenden USK-Kennzeichen sowohl auf der Verpackung des Produktes als auch auf dem Datenträger selbst. Bitte beachten Sie, dass die USK-Kennzeichnung auf dem Datenträger gemäß einer Ausnahmegenehmigung der Obersten Landesjugendschutzbehörden aus produktionstechnischen Gründen nur im Zweifarbendruck erfolgt. Beziehen Sie sich in diesem Fall bitte auf die Texte im Inneren des USK-Kennzeichens auf dem Datenträger.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat. Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

Sollte ein Mangel vorliegen, der von dieser Gewährleistung erfasst wird, wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Reparaturabteilung
Nintendo Center • 63760 Großostheim

Wenn Sie das Produkt an die Nintendo of Europe GmbH einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an:

Nintendo of Europe GmbH
Konsumentenberatung
Tel.: 0180 / 5 00 58 06 (0,12 EURO pro Minute)

SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind von Montag bis Freitag von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die von montags bis sonntags, 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und -Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax-Abruf: Unter der Fax-Nummer **0190 – 17 00 00** (Talkline, 0,62 € pro Minute) können Tipps und Spielhilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielhilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

NINTENDO GAMECUBE Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Informationen speziell zu diversen NINTENDO GAMECUBE-Titeln bereit.

Nintendo®

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

PRINTED IN GERMANY